PSM

Revista PlayStation 100% independiente

Libro 1

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

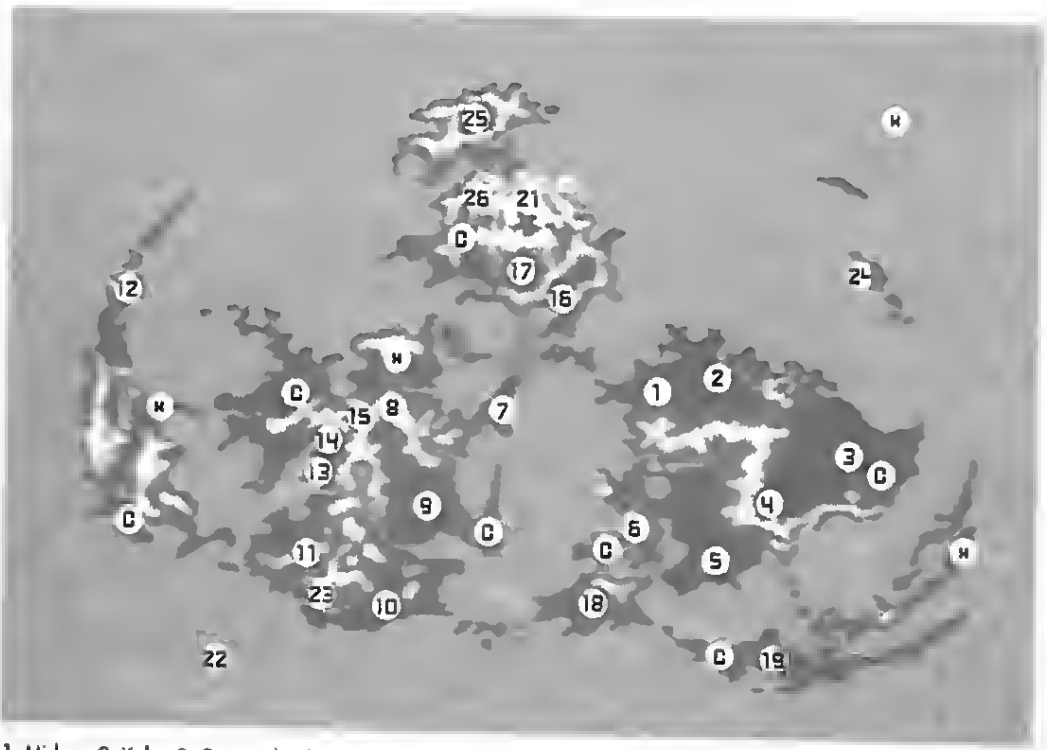
Cuadernos de tácticas

FF-VII

INTRODUCCIÓN

En esto guío encontrorós todo lo información necesario poro disfrutor ol máxima de Finol Fontasy VII. Descubrirás formas seguros paro eliminor a las monstruas más fuertes y complicadas para preparorte paro lo gran lucha contra Sephirath. Al misma tiempa recibirás infarmación sobre abjetas, secretos y diversos estrotegias paro canvertirte en un verdadera genia en la que a Final Fantosy VII se refiere.
Na te lo pierdas y sigue leyenda parque esta guío no tiene desperdicio.

Antes de praseguir y aventurarnas en lo materia os tenemos que adelontar la forma en la que as presentaremas olgunos dotos de vitol importoncia pora comprender al móximo un puzzle o problemo.



1. Midgor, 2. Kalm, 3. Granja de Chocobos, 4. Cuevo de Mythril, 5. Fuerte Condor, 6. Junon ,7. Costa del Sol, 8. North Corel, 9. Gold Soucer, 10. Gangaga, 11. Cañón Cosma , 12. Wutai, 13. Nibelheim, 14. Rocket Town, 15 Mt. Nibel, 16 Zona de Excavación, 17. Icicle Inn, 18. Templo de los Antiguos, 19. Mideel, 20. Avión Sunken, 21. Chocobo Sabio, 22. Isla de los Cactus, 23. Ranas, 24. Goblins, 25. Caverna Norte / Cráter, 26. Precipicia Gaea, X Cueva, C Marcos de Chocobos

RESEÑAS ÚTILES

Nivel de EXP Recomendado	Indicoró el nivel de experiencio que recomendomos paro occeder o eso zono.
Zona	Locolización en el mopo
Sucesos onteriores	Los occiones que tendrós que realizar ontes paro poder llegar o esta zona
Objetivo	Lo misión o conseguir
Punto paro Guordor	Indica la existencia de uno zono poro guordor lo partido
Inn	Coste de Gils por noche
Tiendo Si o No	Indica la existencio de uno tiendo en lo zono y se especifican los objetos especioles

Tienda de Materio (coste en Gils)

Tiendo de Armos	Armos y ormoduras disponibles

El caste de las abjetos, armas y accesarias puede variar a la larga del juega. Algunas Materias na se pueden camprar.

Estadísticas de los Jefes

Las grandes jefes suelen panernas en situacianes críticas, sienda muy duras en algunas acasianes. Generalmente estas manstruas forman parte esencial de la histaria. Para que te sea más fácil enfrentarte a ellas padrás usar las indicacianes que te daremas en estas tablas:

Monstruos o Enemigos

PG	Puntos de resistencia del enemiga
MP	Puntas mágicas del Manstrua
Mejar Ataque	Magia a mavimienta que hace más daña al manstrua
Natas	Técnicas especiales para derratarle
Premia	Cualquier abjeta que abtengas par derratarla
EXP	Puntas de experiencia que ganas
AP	Puntas de habilidad ganadas
Gil	Dinera

Los lugares en los que salvar la partida

Final Fantasy VII significa decenas de haras de juega. Inclusa sienda un genia, si queréis completar tadas las subjuegas y misianes adicianales, tardaréis unas 50 haras. ¿Qué sucedería si tras intensas haras de juega toda vuestra grupa es masacrada par un enemiga sarpresa?, pues muy fácil, te tirarías de las pelas e implararías el perdán divina justa antes de tirar par la ventana la cansala...

Para evitar este tipa de situacianes tendrás que acastumbrarte a apravechar las puntas de almacenamienta que te afrece FFVII. Aquí

tienes algunas apuntes de utilidad sabre las lugares en las que es necesaria salvar la partida para na caer en cambate.

Una de las ventajas de FFVII es que las puntas de guardar la partida se encuentran "estratégicamente" situadas. De esta farma, y par narma general, su existencia indica que más adelante se encuentra un punta de na retarna a un jefe muy fuerte.

No, el vídeo de introducción otra vez no.

Al principia encantrarás un punta para guardar la partida, úsala a al valver a empezar tendrás que "tragarte" la preciasa intraducción de FFVII. De esta farma al poner el juega podrás cargar una partida justa en el punta dande la dejaste. Esto misma es aplicable a cualquier vídeo, pues abservaréis, hay cientas de vídeas y escenas autamáticas en el juega y algunas pueden ser demasiada largas coma para verlas más de das a tres veces.

Tras el furor de la batalla

Par lo general siempre hay algún punto pora guordar la portido tras superor una dificultad de mucha complejidad. Un buen ejempla es toda lo histaria que se praduce en lo tarre de Shinro, lo cual culmino con un vídeo y un minijuego realmente camplicado coma pora tener que repetirla todo si follomos

El de "peligro"

Guorda la portido si ves que tu grupo está a punta de enfrentarse cantra un peligro capoz de acobar can la energío de los compañentes del equipa. Alga así como enfrentarse o uno de las ormos...

Quiero volver

Cargo los partidas que hayas creado tras superar un gron peligra si ves que padrías hocerlo mejar o si te hos dejoda algún abjeto importonte que sala se puedo conseguir en esa zono.

Punto de no retorno

Este tipo de ocosianes son muy frecuentes en FFVII, par eso razón deberás ondar con cuidado para guardor todos tus portidas "rigurosomente" si no quieres perder la aportunidad de probar diferentes combinociones

El mapa de Final Fantasy VII

Lo acción comienza en lo ciudod de Midgor, un centra industriol y corazán de la carporación Shinra. Can un poca de suerte tu grupa de héroes se las arreglará pora solir de la ciudad sanos y salvas. De esta forma accederós al mapa del mundo en el que padrás encantrar muchas zanos nuevas a explarar. En el mundo de Final Fantasy VII hay tres cantinentes principales, el Este, el Oeste y una zona Norte, tado ello sin alvidar una serie de islas de escosa tamoña e interés. A medido que ovances irás encantrando diferentes vehículas que te permitirón acceder a ciertas zonas del mapa que te abrirán

CLOUD クラウド ver.2

年齢21歳。
ル・神羅カンパニー精鋭兵士『ソルジャー』の一員。
現在は一人放浪する何でも屋である。
反神羅組織『アバランチ』に誘われ行動をともに
するが、やがて星をめぐる壮大な闘いの渦に
巻き込まれていく。
手にした大剣は目の前のものすべてを両断する
破壊力を持つ。

ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA

nuevos puzzles e historias porolelas en las que encantrorás objetos muy útiles.

Los héroes

A medido que ovancemos encontroremos uno serie de personojes cuyas carocterísticos serón muy diferentes, por eso rozón tendremas que canacer sus puntas débiles si queremas tener olguna posibilidad en Final Fontasy VII. Algunos san mejores en luchas cuerpo o cuerpo (cama Borret) mientras atros personojes (Aeris) solo son buenas en cambates mágicas.

Cloud Strife

Un mercenario que perteneciá o lo élite de Shinro. Naciá en Nibelheim en dande se hizo amiga de Tifa. Su aventura comienza ol unirse ol grupo rebelde Avoloncho. Su primero misión cansiste en eliminor un reactor de energía Mako de Shinra. Al principia solo lucha por el dinero, pero o medido que pose el tiempa Claud se canvertirá en el líder de los rebeldes.

ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

Barret Wallace

Esta gran male de músculas es una de los personojes más duras. Cuondo ero joven perdió el antebrozo derecho en

un otaque realizodo por soldados de Shinro o North Corel. En ese otoque perdió o su esposo, solvóndose solo su pequeña hija Marlene. Ahora Barret clama venganza, lo corporación Shinra pagará cara su osadío.

Aeris Gainsborough

Cloud choca inesperadamente con esta adorable vendedora de flores en un callejón de Midgor, su nombre es Aeris. Es una de los mujeres más misteriosas del juego, siendo lo piezo clave de toda lo oventura. Cloud tropiezo de nuevo con ella por error y por suerte poro todos llego justo antes de que los Soldados la capturen.

Tifa Lockhart

Tifa es un miembro muy importante de lo resistencia, siendo su caso lo guarida secreto de Avoloncho. Cuondo ero joven Cloud le

ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

prometió eterna protección. Odia a Sephiroth desde el momento en el que segó lo vido de su padre.

Red XIII (Nanaki)

Una rozo de felino oltomente evolucionodo. Nació en Coñón Cosmo con su abuelo humono, el científico Bugenhogen. Red XIII es copturado por Shinra pora usorlo como experimento. Avaloncha lo rescata justo a tiempo.

ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

CAIT SITH ケット・シー

ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

Cait Sith

Este extraño felino onimo un cuerpo gigantesco mediante su mogia. Cloud la encuentra en el Gold Saucer y desde ese mamenta Cait Sith se une al grupo. Es bastante comodán y dejará ol grupo en más de un aprieto, aún osí sus ataques finoles san bastonte efectivos.

VINCENT ヴィンセン

ILLUSTRATION / NOMURA TETSU

Vincent Valentine

Vincent guorda nexos con Claud a través de Shinra. Su cuerpo madificada por las experimentos de Shinro lo canvierte en uno de las mejores luchodores. Os castará rescatarlo de su estada de latencio, pero vole lo peno.

Yuffie Kisaragi

Esto heraína podría dejar par los suelos al mismísi-

ma Bruce Lee. Yuffie es un personaje escurridizo. La encantrarás en las basques y tendrás que apañártelas para que se una a tu grupa. Can ella en tu equipa padrás acceder a zanas prahibidas de Wutai.

ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

Cid Highwind

Cid es el inventor y pilata del viaje par el espacia. Trabajá para Shinra para pader canseguir recursas técnicas suficientes cama para hacer su sueña realidad. Vive en Racket Tawn y gracias a él podréis viajar en una aeranave capaz de viajar a "casi" cualquier punta del mapa.

LOS CHICOS MALOS

Sephiroth

Una de las saldadas más grandes que ha tenida Shinra. Hace muchas añas fue el madela a seguir par nuestra amigo Claud, pera ahara se ha canvertida en una criatura harrible que está intentanda destruir a la humanidad. Sala Claud y sus amigas serán capaces de detener a esta nueva encarnación del mal.

Shinra, Inc.

Domina el planeta económica, política y militarmente. Es el objetiva principal del grupa Avalancha. La campañía damina la distribución de energía del planeta mediante sus torres de extracción de Maka, siendo Midgar su base principal.

Cadena de comando de Shinra

QUIEN	QUE	DESCRIPCIÓN
Presidente Shinra	Presidente	El jefe más perversa que ha vista el mundo
Rufus Shinra	Vicepresidente	El hija del presidente, es aún pear que el padre.

Palmer	Director del proyecto Espacial	Un bufón
Scarlet	Director del equipo de investigación armamentística	Duro de roer
Heidegger	Orden público	De los que no quedan
Gast	Director del equipo científico	Desarrolló los primeros experimentos científicos
Hojo	Director del equipo científico	El sucesor de Gast.
Reeve	Desarrollo metropolitano	Un pringado más

Tseng	Líder de las Saldado	Un necia
Irena	Un Saldado	Sala hace su trabaja
Rude	Otro Soldada	Sorcóstico
Rena	Otra Saldada	El más sorcóstica

A lo larga de Final Fantosy VII nos iremos topando can algunas de estas elementas. La mayoría de veces saldrán corriendo antes de perder su vida. ¡Menudo panda de cobordes!

Detrás de las luchadores normales de Shinro hoy algunos soldodos con copocidades sabrehumanas. Estas personojes poseen habilidodes especiales gracias a que han sido tratadas can grandes dasis de Mako. Lucha contra ellas can cautela y nunca te confíes.

Los monstruos

Shinra ha creada cientos de criaturas cuya única objetiva será segar tu vida. Na dudes en luchor con ellos, algunos encierran objetos y moterias esenciales para completor nuestra aventura.

En un principia hasta el más pequeña de las enemigos nas parecerá un reta. Sus otaques en algunas casas sabrepasarón las copacidodes de nuestros personojes, lo cuol nos obligará a ganar más experiencia para enfrentarnas a ellas. Ten cuidoda porque los monstruas de FFVII, al igual que nuestros héroes, pueden hocer uso de otaques mágicas.
Recuerda que el único monstruo bueno es oquel que está muerta. No hay excepcianes, no tengos piedod... Pera esa si, na seas animol y recuerda que los Chocobas son buenos.

Jefes

Ve can cuidada al enfrentarte a un jefe a na padrás seguir avanzanda en el juega. Si ves que na puedes can un jefe par na tener suficiente nivel mágica intenta cargar una partida anteriar y dar vueltas sabre ti misma para canseguir batallas aleatarias sencillas can las que ganar alga de experiencia.

Ante tada pracura llevar suficientes pacianes y elixires cama para pader recuperar a tada el equipa antes de una gran batalla.

Na te relajes al luchar cantra un jefe, hay muchas acasianes en las que atacan en grupa a tienen diferentes partes del cuerpa atacables. Intenta hacer que la materia Sentir gane nivel y podrás saber cuantas puntos de vida tienen.

CAPÍTULO 2: BASES FUNDAMENTALES DE FINAL FANTASY

Final Fantasy VII es una de las juegas más camplicadas y llenas de detalles que se han creada en el munda. Al principia sala padremas mavernas par las sucias calles de Midgar, pero a medida que pragreses serás trasladada a lugares inimaginables en las llanuras nevadas más elevadas a en las zanas desérticas más insapartables. Jugaremas a las máquinas en el Gald Saucer y veremos vídeos de una calidad inusitada. En nuestra mana está la apción de visitar cualquier lugar del munda.

Este capítula está creada para arientarte en las diferentes aspectos del juega. Aprenderás cama hacer que tus persanajes ganen más experiencia, coma maverte en el munda a que armas son las que tus héraes pueden llevar.

Experiencia y estadísticas de las personajes

Como en la mayaría de juegos de Rol, Final Fantasy trabaja can el cancepto de que o medida que tus personajes sobreviven a nuevas batallos estos von incrementondo sus habilidades. Aprender como las héroes ganan experiencia, incrementon sus habilidades a cansiguen Gils can las que camprar armas, pacianes curativas y materios nuevas es la llave principal para desbaratar los planes de Shinra y Sephiroth.

Puntos de Experiencia y Niveles de Experiencia

Las puntos de Experiencia (EXP abreviada) indican el nivel de canacimienta en cambote de un héroe. De esta farma recibiremas puntos de experiencia cada vez que derratemos a un enemigo. Estas puntos estón predeterminados dependiendo del enemiga can el que luchemas. Cuanto más fuertes seon los enemigas más puntas obtendremas al derratarlo.

Estos puntos EXP se irán acumulanda hosta que consigamas posor a un nuevo nivel, el cuol nos repartorá más puntas de vida, magia, velacidad y fuerzo. Claud camienza lo aventura con nivel 6.

Es muy impartonte que tus héraes gonen puntas de experiencia poro subir de nivel lo antes posible. En casa cantrario tus persanojes na tendrán ninguna pasibilidod contro las grondes jefes. Recuerdo que pora ganor en Finol Fantasy VII necesitarás que tus héroes olconcen, más a menos, un nivel 55. Cloud va a tener mucho trabojo omigas.

Puntos de Vida

Los PG muestron la copacidad máximo de un hérae pora recibir impoctas, por eso razón cuantos más puntas de vida tengas mós posibilidades tendrós de salir airaso de un cambate. Si ves que olguno de tus persanajes estó en estada crítico uso algún abjeto a magia pora curarla, siempre te será mós fácil gastar un hechiza de Curar que uno de Revivir.

Cuondo lo vida de todos los héraes llega a cera significo que has perdido la partida, lo única apción es mantener al menos can vido o uno. Claud comienza can 302 puntos de vido, sienda 9.999 el máximo posible.

Puntos mágicos

Las PM son el media pora canectorse mentalmente can las diferentes moterias. Cado magia requiere un númera mínima de PM pora su realizacián. A medida que tus persanajes ganen nuevos niveles los valores de PM irán aumentanda.

Aún así por muchos puntos de mogia que tengos no podrás realizar ninguna invacacián mágica si na tienes algo más, los materias.

Codo moterio tiene diferentes usos y oplicociones. Sus efectos vorí-on dependiendo de si los colocos en lo espodo o en lo armodura.

Si un héroe si quedo sin puntos de mogio este no podró reolizar ningún tipo de hechizo. Cloud comienzo con 54 puntos mógicos, siendo 999 el móximo de PM que se puede obtener.

Puntos de habilidad

Cuontos mós veces uses uno moterio, mós fuerte y poderoso se horó esto. Duronte el curso del juego tus héroes obtendrón estos puntos de hobilidod (AP) poro potencior los niveles internos de codo moterio. En otros polobros, los moterios ol iguol que tus personojes, irón "oprendiendo" según las uses. Lo moterio que mós te intereso potencior es lo Moterio Todos pues uno vez llego o nivel Moestro (ol iguol que todos los demás) creo uno copio de si mismo con cero puntos de AP. De esto formo podremos vender lo Moterio de nivel Moestro por mós de un millón de Gils. Lo ventojo de esto moterio es que llego o nivel Moestro con mucho focilidod. ¿A que estós esperondo?

Atributos

Codo personoje tiene sus propios volores estodísticos. Estos volores oumenton o medido que gones nuevos niveles. Si observos los otributos de codo héroe podrós sober su fuerzo o velocidod ol iguol que lo resistencio mógico que hos creodo medionte el uso de moterios o collares mógicos. Antes de luchor contro un jefe lo mejor es poner o punto o los personojes poro no llevorse uno desogrodoble sorpreso. Los otributos son:

- Fuerzo
- Destrezo
- Vitolidod

- Magia (nota: no es lo mismo que los MP)
- Espíritu
- Suerte
- Ataque
- % de Ataque (prababilidades de galpear al contrincante)
- Defensa
- % de Defensa (habilidad para evadir los ataques enemigos)
- Ataque Mágica
- Defensa Mágica
- % de Defensa Mágica (habilidad para equipar ataques mágicos)

Es fácil hacerse can estos valores si observas como Cloud es bueno en destreza, Barret es fuerte y Aeris a pesar de no tener fuerza tiene la mejor capacidad mágica del grupo.

Recuerda que algunas abjetas mágicas variarán tus habilidades. De igual forma recuerda que las materias hacen descender de una a cuatra puntas algunas de las características de tus héroes. Aún así recuerda que un cambate sin materias (si na tienes una espada final) es cama intentar pintar una pared can las manas.

Al principia na te preacupes demasiada par estas detalles, pera a medida que ganes más puntas de vida es buena que repartas bien las materias para evitar perder fuerza de ataque.

Gil

Un Gil es maneda aficial de la tierra de Final Fantasy. Cuantas más Gils ganes más posibilidades tendrás de adquirir nuevas materias can las que eliminar a tus enemigas. Para adquirir Gils puedes vender materias u abjetas especiales a liarte a derratar manstruas. La zana del reactar perdida (una zana en ruinas cerca de un basque perdida) es una zana muy buena para ganar 1200 Gils / manstrua, ya que en esa zana hay unas manstruas muy grandes que na te atacan si usas un hechiza de Canfusián cantra ellas. Quédate en esa zana recalectanda Gils y cuanda llegues a la ciudad nas la agradecerás.

Ayudas para aumentar de nivel

Ahara que la sabes tada sabre las puntas de vida, magia y tada esa, ¿cuál es la mejar farma de aumentar esas puntas?. Par supuesta, luchar cantra cientas de enemigas y manstruas, pera na tadas san igual de buenos.

En general cualquier lugar can un punta para guardar la partida es un lugar idáneo para aumentar nuestra nivel de experiencia, ya que

nas permitirá tener algunas luchas, curarnas y salvar la partida para valver a empezar. Las puntas para guardar cercanas a una ciudad a un curandera san los mejares para aumentar las niveles de EXP sin tener que gastar abjetas extra.

Pasiblemente la mejar zona para ganar puntas de experiencia más rápida está cerca de la jungla de la Caverna Narte que está cerca del final del juega. Eliminar a un manstrua Mágica nas repartará 10.000 EXP y 1.000 puntos de habilidad.

Algo a lo que hincarle el diente

Claud camienza can muy paca fuerza, aún así sus capacidades se ven rápidamente incrementadas. Esta lista te dará una idea de hasta que punta debe llegar un hérae para enfrentarse a Sephirat:

Al comenzar la partida	**Niveles aproximados que debes conseguir**
Nivel 6	55-60+
PG 302	9.999
PM 54	999
Fuerza 18	86
Destreza 6	54
Vitalidad 16	79
Magia 23	142
Espíritu 17	122
Suerte 14	28
Ataque 36	183
% de Ataque 96	105
Defensa 24	144
% de Defensa 1	63
Ataque Mágica 23	142
Defensa Mágica 17	122
% de Defensa Mágica 0	60

Como hobrós observodo las volores de Claud voríon significotivomente a lo largo de la aventura. En cualquier coso recuerda que hoy abjetos que aumentorón sus corocterísticos.

Monstruos con "etiqueta"

Si lo que estós buscondo san grondes recompensos oquí tienes lo que te pueden repartor olgunos de los enemigas de FFVII:

Adamantalmal	2.000 Gil
Coctus (Desierta de Carel)	10.000 Gil
Dragán Oscuro	5.000 EXP, 2.500 Gil
Pistola Aguila	2.000 EXP, 3.800 Gil
Gárgalo	2.500 Gil
Nove Fontosmo	2.000 Gil
Hambre de Hierra	10.000 EXP
Rey Behemoth	2.000 EXP, 250 AP, 950 Gil
Ollo mágica	8.000 EXP, 1.000 AP, 8.000 Gil
Tonberry	6.000 EXP, 6.800 Gil
Mover	30.000 Gil
Gusana Marino	5.000 Gil
Serpiente	2.500 Gil
Descanocida 1	5.000 Gil
Desconocida 2	3.000 EXP, 300 AP, 10.000 Gil
Desconacida 3	7.500 Gil
CoñanX	2.000 EXP, 3.000 Gil

Los eventos

Final Fantasy VII es un juego muy rica y compleja. En algunas ocosiones deberós realizor una occión específica poro ovonzor. Si te atoscos deberás intentar prabar nuevas cambinocianes o encantror una polonca a puerta que te hoyos olvidodo. Ante tado recuerdo

que hay muchas personajes que oyudorón en lo aventura con sus comentarios o consejos.
En otros acasiones hoy occiones que no se pueden realizor hosta más adelante, por eso razón hoy lugores cerrodos o inaccesibles. Un buen ejempla es lo que sucede si intentos ir ol reactor Subocuótico de Junon, la primero vez que posas par la puerta hay un guordia que te impide el pasa.

MODOS, PUNTOS PARA GUARDAR LA PARTIDA, TRES EN EL GRUPO

Modo Normal y Modo Combate

Final Fantasy VII tiene dos madas de juega: el narmol y el de combate. En el moda normal cantrolos al persanoje principal (generolmente Claud) mientros las otras das personajes que van cantigo permanecen acultas.

En el moda normol na puedes ver o las monstruas hosto que te encuentras can ellos, siendo ese el momento en el que lo pontolla cambio al mada cambote. Aharo en este modo puedes ver cloramente a los miembros del equipa y sus respectivas armas.

Puntos para Guardar la Partida

Al cantroria que en atras juegas de oventuros, en Finol Fantasy VII no puedes guordor tu posición en cualquier mamento del juego, salo puedes hacerlo cuanda encuentres un lugar especiol en farmo de cano interrogotivo. Cuondo te pongos encima de uno de estas puntas podrás acceder al menú y elegir lo opción Guardar.

Tres en el grupo

Desde el principio del juego tomos el control de Cloud, más que nada parque es el protaganisto. A medida que vayos encontranda

mós amigas (cuondo se uno Tifa al equipo) descubrirás que no puedes tener en cambote o mós de tres personojes o lo vez.

Más odelante descubrirás que dependienda que persanajes vayan contiga los comentorios o oyudas de los hobitantes de los ciudades varíon notablemente (sobretada si es un pueblo en el que uno de las personojes hoyo vivida). Poro poder vorior el equipo tendrós lo posibilidad de usor el PHS poro seleccionor que héroes von contigo. Este sistemo solo se puede occionor en el mopo del mundo a cuondo encuentres un punto paro guordar la partido.

Algunas reglas para elegir a tu equipo:

- No te quedes corto, lleva el móxima posible de omigos. Si solo vos con das es muy praboble que pierdos onte el otoque de olgún jefe.

- Aprende los debilidodes y ventojos de cado persanoje del grupa paro poder ojustor el equipo o cualquier tipo de situociones.

- Grocias al intrincoda sistemo de moterios de FFVII podrás hacer que tus héroes tengan más de uno habilidod mógico a la vez. Procura tenerlas bien preporodas para cualquier evento.

- Cuanda un hérae se quede sala asegúrate que tiene materias de recuperar, sonor y escapar.

- Si un héroe cae y na tienes materias u abjetos pora revivirlo intenta corgar la portida onterior paro evitar el prablema. Lo experiencia de las jefes es vital pora las personajes y sus moterias (sobretodo Armo Final).

- Recuerda que los Límites solo pueden realizorlos oquellos que estón en activa.

Armaduras, Armas y otras cosas

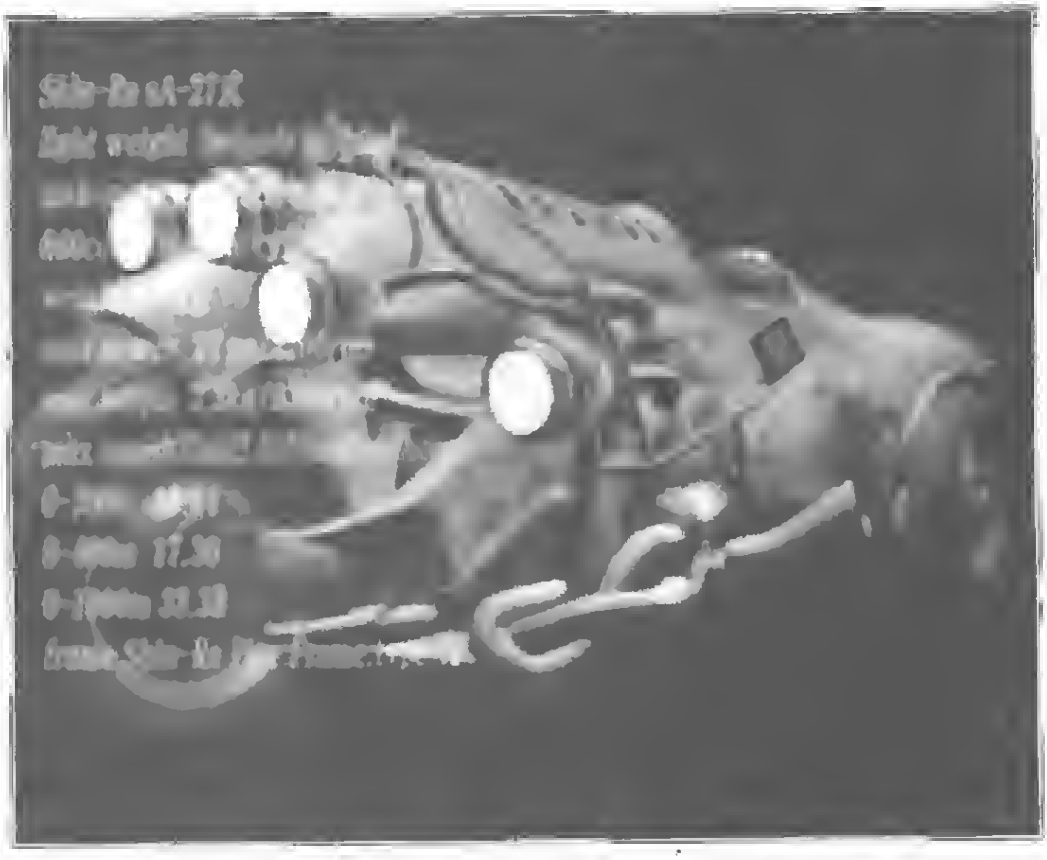
Final Fantasy VII ha sida realizado can una base muy extensa de armos y atros objetos que se consiguen ganondo batollas, encontrándalas a dirigiéndase a los tiendas. Cuanda encuentres armas a armaduras de una u atra tipo ten mucho cuidada a la hora de calacárselas a tus persanajes a te verás en situacianes camprametidas.

Tonto las armos como las armaduros vienen preparadas pora insertar materia. Las materias que lleves cantiga solo estorán activas cuondo los lleves en alguno de estas oberturos.

Armas

Cada hérae camienza can un arma de paca patencia que sala será de utilidad en las batallas que hay al principia. Para abtener mejares armas tendremas que abtenerlas par las diferentes vías del juega. Las tiendas san nuestra primera apción, en ellas encantraremas armas bastante decentes pera que na san nada del atra munda. Las armas can más patencial se suelen canseguir tras eliminar a un jefe. Aún así no intentes canseguir las mejares armas de las persanajes en las tiendas, estas armas sala se cansiguen en lugares muy específicos.

Al cantraria que las materias a las armaduras, las armas sala pueden ser usadas par un carácter específica. Par ejempla, Claud usa las espadas, Tifa las guantes y Barret las cañones y metralletas que encajan en su braza metálica.



Armas finales

Uno de nuestros objetivos en Final Fantasy VII será hacernos con la mejor arma de cada personaje. Para recibirlas tendremos que completar una serie de tareas adicionales (muy lejanas del guión de la aventura). La ventaja de estas armas es que hacen el mayor daño posible. En cualquier caso todas las armas finales (excepto la de Aeris) tienen un punto débil, las materias que coloques en sus aberturas no ganarán ni niveles ni experiencia.

Con estas notas sabrás donde encontrar las armas finales de cada héroe.

Arma Final de Cloud

Tras lo destrucción de Mideel Claud tendrá que eliminor o un monstruo llomodo Armo Finol. Poro encontrarla dirígete o lo cotoroto, lucha can el repetidos veces y síguela hosto que se detengo.

Guardia Princesa de Aeris

En el templo de los Ancionos, entra en el pasilla del reloj IIII. Miro dentro del cofre.

El cuento perdido de Barret

Inserto o Borret justa ontes de valver ol osalto en Midgor. De comino o Hojo encontrorós este objeto en un cesto.

Cait Sith Grito PG

Durante el otaque finol de Midgor ve ol pisa 64 de lo tarre Shinro y busca en las ormorios de la zano deportiva.

Cid Evangelio de Venus

Tros el intento de detener el meteoro con el cahete No. 26 de Shinro, hobla repetidos veces can el vieja de Racket Town (el que está fuero de la coso de abjetas) y le entregorá o Cid este objeta.

Luna Límite Red XIII

Tras estar con Bugenhogen en lo ciudod de las Ancionos vuelve o Cosma Canyan. Encuentra o Bugenhagen y Red XIII obtendrá un regola sorpresa.

Corazón Tifa

Tras visitor lo ciudod de los Ancionos, cova en lo zana de huesos (lo de la excavación) para encantrar lo llove de Midgar. Vuelve o Midgar y dirígete a la zano de tiendos. Entra en lo tienda y exomino el ardenodar.

Vincent Pena de Muerte

Can un chacaba a el submarina, visita el cantinente del este y encuentra a Lucrecia. Ella está en una caverna detrás de una catarata. Haz que Vincent la visite en el disca das (par ejempla) y vuelve a visitarla antes de tener la batalla final. Te entregará este abjeta y el manual de límite Nivel 4.

Yuffie

Tras canducir el submarina busca un cafre en el avián Shinra Gelnika.

Armaduras

Un elementa típica en las juegas de ral san las diferentes armaduras y cascas que se pueden canseguir. Cada armadura tiene sus ventajas (prateccianes especiales) así cama diferentes aberturas para insertar materia. Elige bien la que le va mejar a cada persanaje.

Accesorios

Los hay de tadas tipas, cama pendientes, anillas, cinturanes u atras valiasas abjetas. La utilidad de estas accesarias reside en las diferentes prateccianes mágicas que afrecen. Algunas evitan ataques de sueña y atras patencian a absarben ataques de fuega y fría. Na dejes a las héraes sin accesarias a te llevarás más de una sarpresa.

objetos

Durante el transcursa de la aventura irás encantrando diferentes abjetas tanta en las tiendas cama tras tener una lucha, estas abjetas te servirán para hacer a tus persanajes dablemente fuertes, revivirlas a hacer que recuperen parte de su energía. Ten mucha cuidada parque algunas abjetos san muy escasas y tendrás que guardarlas para situacianes de emergencia.

Algunas abjetos se pueden canseguir rabándaselas a tus enemigas si equipas la materia amarilla rabar.

Materias

Na imparta la fuertes que sean las armas que lleven Claud a sus amigos, si na llevas materias de alta nivel te será impasible canseguir la victaria en FFVII. El papel de la magia, especialmente las invacacianes, serán de vital impartancia en el juega. A medida que avances descubrirás que magias escanden las altas niveles de las materias.

Las Materias san pequeñas arbes cristalinas que encierran el pader de la magia. Las abtendrás tras un cambate a camprándalas en las diferentes tiendas del munda. Para pader usarlas basta can insertarlas en alguna de las aberturas de las espadas a armaduras.

Estas materias sala pueden ser activadas antes de entrar en cambate accedienda al menú principal. Tras insertar las materias verás las cambias que se praducen en las persanajes (más a menas fuerza, mayar pratección mágica, etc.) Para ardenar las materias ten muy encuentra que las efectas de algunas materias afectan a atras, de esta manera si panemas una materia azul Tadas can una materia verde Recuperar padremas lanzar un hechiza de curación a tado el grupa cansumienda la energía de una sola magia.

Las cinco fantásticas

Hay cinca tipas diferentes de materias: Hechizas (verde), Independientes (púrpura), Camanda (amarilla) y Saparte (azul).

Cada una realiza hechizos de diferente tipo. Las materias tienen diferentes fuerzos y potencios, par esa razón hoy materias que solo se pueden canseguir tras haber realizada una serie de occiones especiales que por regla general sala son accesibles si entrenomas a chacobas especioles (Chacobos verdes, azules, negros y el deseado Chocabo Dorada).

Al principio te costoró mucho hocerte con uno materio nuevo. Aún osí no te preacupes pues can las dos moterios con las que Cloud empiezo tendrás suficiente poro entror "en color". Mós odelante cuonda te encuentres can Aeris o Tifa verás que ellos uson sus propios moterias que podrós intercombior a tu gusto.

La materia va ganando niveles según las puntas AP que cansigas tras cada batalla. Estos AP se distribuyen entre las materias que más hayas usado en el cambate. Si no usas una materia ten por seguro que no avanzará. Para que la entiendas, la materia es un objeto con vida que aprende hasta alcanzar el nivel maestra, en ese momenta la materia se "repraduce" aparecienda una capia del abjeta en tu inventaria.

Las estrategias a seguir para juntar las materias san prácticamente interminables, te recomendamos que experimentes tu mismo para descubrir las secretas de estas objetas tan interesantes.

Materias Hechizo (verde)

Las materias verdes can las más camunes del juego. Can ellas puedes lanzar hechizos de curación, protección a ataque. Al principio contarás con las materias Hiela y Raya de nivel 1, más adelante verás las efectas de estas materias cuanda tienen más fuerza.

Materia Independiente (púrpura)

Cuanda está en una abertura libre la materia Independiente aumenta las características del persanaje en algún sentida. Par ejempla la materia Super PM aumenta el númera máxima de puntas de magia que el persanaje puede tener. Algunas atras materias de este tipa sirven para reducir el númera de enemigas casuales. Las efectas de las materias púrpuras na se pueden unir a las de ninguna atra materia.

Materia Invocación (roja)

Esta materia as permitirá invacar a una entidad elemental a física para que te ayude en el cambate. Algunas invacacianes te devalverán la vida (cama la materia Fénix) a realizarán ataques devastadares cantra tus enemigas. La primera invacación de la que dispandremas es la de Chaca/Mog que llama a un Chacaba para que ataque a tus cantrincantes. En cualquier casa es una de las materias más débiles, la mejar de tadas es la de Caballeras de la Mesa Redanda que es capaz de realizar un tatal de 90.000 Puntas de daña en un sala ataque a tadas tus cantrincantes.

Materia Comando (amarilla)

La materia amarilla permite a tus persanajes realizar nuevas acciones desde el menú de lucha. De esta farma encantraréis la materia Rabar (que permite abtener abjetas muy útiles de tus cantrincantes) a la materia Gesticular que pandrá a una de tus persanajes en un mada de "imitación" can el que realizará las mismas accianes que el persanaje que tu elijas.

Materia Soporte (azul)

Estas materias san las que, una vez calacadas en una abertura unida, añaden efectas a algunas tipas de materias. Aún así ten cui-

dodo porque hoy materios que na pueden ser unidos con las ozules. Lo primero que obtendrás es la materio todos. Esto se puede unir o la moteria Raya a a la materio Hielo pora pader atacar o todas las enemigas can un solo otoque. Realiza esta aperoción con lo moteria Recuperor y podrás curor o todo el equipo o lo vez.

ADVERTENCIA

Cuonda uses materias de "olta nivel" tus características pueden reducirse sensiblemente, sabretada con las invococianes en un 15 % o más. Procuro no oñodir demosiadas invacociones o un sala personoje a dejarás a tus héroes en muy molos condicianes.

Las materias al máximo

Potencior las moterios ol máximo de su copocidod es uno de los grandes toreas de FFVII yo que es la único manero de descubrir nuevos hechizos y mogios pora luchor contro nuestros enemigos. Recuerda exominor todas las rincanes del mundo de FF, es muy proboble que encuentres más de una moterio tirodo en el suelo.

Ayudas generales

- Vigila las puntas de magia: Incluso si tienes los magias más fuertes del juega, si se te ocaban las puntos de magio no podrás reolizor ningún hechizo o na ser que tames un Eter a Elixir. Si na tienes abjetas de este tipa y te ves "apretodo" procuro empleor los hechizas can coutela y reserva puntas de mogio coma paro curar a resucitor o tu equipo. otro apción es canectar lo materio Absorción PM o tu espado o mogia paro recuperor olgo de energío.

a Estudia las gastos: Ten en mente que hechizas gastan más a menas energía. Intenta usar las magias que están enlazadas can la materia Tadas y gastarás un hechiza para atacar a tadas las enemigas.

- Diversifica: Na centres las magias en un sala persanaje a padrías encantrarte en una situación muy desagradable si este persanaje muere. Intenta tener más de un hérae can materia Recuperar a Revivir.

- Que na descanse: Una materia que na se usa es una materia desaprovechada. Haz que las materias ganen experiencia para llevarlas a niveles maestras. Cuanda tengas una materia en nivel maestra guárdala y pan atra que na tenga muchas canacimientas.

- Que na muera la materia can un hérae: Si una de las héraes cae en cambate can alguna de las materias más fuertes (Bahamut Cera

- Cobolleros) procura resucitarlo cuonto ontes o estorás perdiendo uno aportunidod estupendo de derrotor o tus enemigas.

- Apravecha los materias: Si una de tus personojes llega o la fontástica contidod de 9.999 puntos de vida tendrás que tener cuidada si quieres subir de nivel a tu persanaje porque su nivel se quedorá blaqueada. Para permitir que este hérae siga subienda de nivel (aumentanda las características de fuerza y velacidad) tendrás que colocorle invocacianes y materios que reduzcan en un 15 % su vida. Ahara podrá gonar nuevas niveles.

- Imito o tus calegas: Desde el momento en el que consigos la moteria Gesticulor tendrás la posibilidod de realizor los mismas acciones e invacacianes que lancen tus campañeros. De esta formo podrás lanzor dos Caballeras codo vez can una solo materia, cansiguienda en este cosa 200.000 puntos de daño por coda vez.

Materias: Algunos Combos

El verdadera poder de las materias se cansigue cuando se mezclan sus efectos can materias azules de saporte. Recuerda que las materias de invacación sola se pueden mezclar con materias de cantraataque o de Absorción.

Aquí tenéis algunas mezclos interesantes:

- Junta Todos con Recuperar y podrós recuperor lo vido de toda tu equipa.

- Une Elemento Básica can Tierra y podrás infligir un atoque de tierra a tu arma.
- Una de los mejares. Combina Ataque Finol can Revivir (o Fénix) y

cada vez que muera tu personaje se activará la invacación de Fénix resucitanda a tada tu equipo. Esta mezcla es una de las pacas farmas pasibles de eliminar a las armas de FF.

Materias de nivel Maestro y Materias Maestro

Las materias san muy útiles al principia, pera a medida que avancemas descubriremas cama las magias camienzan a ganar hechizas más fuertes y patentes. Algunas tienen de una a cinca niveles distintas. Cuanda ganes suficientes puntas de AP estas materias llegarán al nivel maestra.

Pera la mejar de tada es canseguir las materias de nivel Maestra. Estas materias se cansiguen juntanda tadas las materias dispanibles de un tipa (amarillas, púrpuras, rajas, azules a verdes) en un sala arbe. Aún así na te canfíes porque es realmente difícil llegar a canseguirlas. Por ejempla, para canseguir la materia maestra azul deberás abtener las 21 materias de este tipa y subirlas hasta el nivel maestra. En cualquier casa te aseguramas que vale la pena. Imagínate, una materia que te permite realizar tadas las hechizos imaginables y que ocupa una sala abertura. ¿Te imaginas la que sucedería si unieras el efecta de esta materia con la de Elementa básica a tu espada?

Límite de Aeris.

ADVERTENCIA

Antes de canvertir la moteria Maestro de un tipa ten muy en cuenta que todas las materias Moestro de ese tipa desoparecerán de tu inventario de forma permonente. Guarda lo partida ontes de conseguir tu materia Moestra y overiguo si te sirve de utilidad.

CAPÍTULO 3 · ESENCIAS DEL COMBATE

Preparación

Excepta en las ciudades o en los puntas para guardor la portido (a cuando estés en tu nove a Chocoba) los monstruos te atocarán sin previa oviso. Uno vez camience el combate tendrós que tener mucho cuidodo y realizar occiones inteligentes paro eliminar a tus contrincontes en el menar númera de movimientos y con el menor númera de daña. Al principia los combates no tendrán demosioda complejidod pera según avances descubrirós que olgunas enemigos solo respanden cuanda son otacados y otros estón protegidos contra algu-

nos ataques elementales (dragones que absorben fuego y recuperan vida, etc).

No te descuides

Los manstruas adoran devarar inocentes e indefensos héroes que creen estar a la altura de las situaciones. Tras comprar un arma nueva a encontrar una materia de más poder equípala lo antes pasible a serás "carne de cañán". Ten muy en cuenta que las manstruas (excepto los del mapa) aparecerán con cierta correlación al nivel que deberías tener en ese momento. Por esa razán un Claud que esté al final del disco 1 (nivel 20 camo mucho si no ha realizado combates adicianales) no sería capaz de sabrevivir ni un minuto en las cuevas del final del disco 3.

Recuerda poner alga de orden en el menú de inventaria de vez en cuando o te valverás loca para encontrar un elixir en caso de emergencia. Calaca las abjetos más inútiles al final y no tendrás problemas para salir can vida de una pelea.

Recuerda que algunas armas más fuertes no tienen aberturas para insertar materias, si este es el casa procura "echar cuentas" para saber si vale a na la pena. Algunas armas (que na las finales) te ofrecen la pasibilidad de triplicar los puntos de AP de las materias, úsalas en combates narmales y recuerda calacar tu mejar arma para luchar cantra las enemigas serias.

Recuerda calacar las mejores armas a tus compañeras, a estas alturas deberías saber que las armaduras y armas de FF no se desgastan can el uso. En cualquier casa y cama ya te hemas indicado anteriormente procura mantener una espada que permita el "desarralla" de las materias o na llegarán nunca a nivel Maestra.

La línea frontal

Mantén al grupa preparado para la lucha. Usanda la apción arden del menú principal podrás determinar la pasición y orden de tus tres héraes seleccionando su dibujo y maviéndolo al lugar que más te apetezca. Puedes tener un hérae en la parte trasera para que reciba menos dañas moviendo su dibujo a la derecha. Coma habrás adivinada las monstruas suelen atăcar a las que están en la parte delantera, par la que es recamendable paner a los héroes más fuertes y diestras, el tercero puede estar en la parte trasera curando a las otros das.

Coloca a los personajes con más destreza en la línea frontal. Este tipo de héraes pueden atacar primero. Y por si fuera poca, si les añades materias de darmir o paralizar a sus armas podrás atacar a tus enemigas y detener cualquier ataque posible. Si la cansigues te habrás asegurada la victaria.

Algunas armas san de "carta alcance", si es así recuerda que sus dañas serán mucha menares si las calacas en la línea trasera. De igual mada existen persanajes can armas de larga alcance, cama Barret, que realizan el misma daña tanta en la parte trasera cama en la frantal. En este casa es recamendable que las mantengas en la línea trasera ya que recibirán menas dañas.

El calor de la batalla

Cuanda camienza la batalla la imagen se retuerce y apareces en una escena tridimensianal que representa el lugar en el que te encuentras. En la parte inferiar de la pantalla verás las puntas de vida y magia de tus héroes al igual que la duración de las campas de protección mágica.

Tiempo, Tiempo Límite y Barreras

- Tiempa: El cantadar de velacidad se rellena dependienda del nivel de destreza que tenga cada persanaje. Cuanda el cantadar llega al máxima significa que tu persanaje puede realizar un nueva mavimienta, aparecienda una pequeña flecha triangular sabre el persanaje activa.

- Límite: La barra de límite crece a medida que una u atra persanaje reciban dañas (tanta físicas cama mágicas). Piensa en esta barra cama un medidar de enfada, cuanda llega al máxima el persanaje padrá realizar un ataque especial que dependerá de las límites dispanibles y del límite que hayamas dejada seleccianada.

- Barreras: Hoy das tipas de borreras (físicas y mógicos). Estas barras miden el nivel de octividod de las barreras mágicas a físicas que hoyomos lonzada mediante nuestras hechizos. Cuanda lonzamos este tipa de hechizas uno de las barras se enciende y empieza o descender lentamente hasta que llega a cero, en ese mamenta la borrero que esté octivo desaporecerá. Par si no lo sobíos, este tipo de barreras reducen a la mitad la fuerza de las ataques.

Sorpresa y Movimientos de combate

Sorpresa

En algunas encuentros con monstruos de FFVII te encontrarás rodeado por los enemigas a sienda atacada par la espolda. Par suerte pora tí, tu tombién les sarprenderás en algunas ocasiones, si esta sucede te recamendamas que actúes rópidamente para na desapravechar la ventaja táctica. Desafartunadamente nunca podrás sarprender a un jefe.

Cuanda te veas sorprendido por un grupa de monstruas de mucha fuerzo intenta eliminar rápidamente a las que estón "repetidas" y observo el doño que pueden hocer las otras, así sabrás si estós a na a la altura de la situación.

Movimientos de combate

Antes de pader realizar cuolquier mavimiento deberás tener lo barro de tiempa ol móximo, en ese mamento verás lo borra de opcianes con todos los comandas dispanibles, que generalmente san Atacar (usa el orma que lleve el héroe), Mogia (usa uno materia) y Equipo (usa un abjeta del inventaria). Dependiendo de los moterias amarillas que lleve el personaje tendremas mós a menas apciones.

Cuanda elijas una occión no titubees, lánzala a el tiempo carreró y serós atacada antes de tiempa. Si estós indeciso siempre podrás pulsar el START poro pausar el juego y meditar tronquilomente. Si quieres opravechor lo destreza de tus personojes recuerda que deberós situorlas en lo línea frontal.

Los abjetos que pueden dañar a las enemigas san muy reducidas y se deben usor desde la opción de Equipa. De iguol manera padremos usor objetas de curación que devolverán la vida a nuestras persanajes en caso de emergencia. otro ventaja de las abjetas es que usarlos na te hará gastar puntos de mogia. También existe la pasibilidod de hacer duplicadas empleanda la materia elementa W...

Salir corrienda na siempre es uno apción, sabretoda si has sido radeada par sarpresa. Si pillas por sarpresa a las manstruos podrás escapar sin problemas.

abserva atentomente los efectas de las galpes y mogias parque si

atacas a un dragán de fuego can una espada que tiene el elemento de fuega sala conseguirás que recupere puntas de vida. Generolmente los enemigos que atocan can un elementa (fuego, tierra, aire, vienta) obsorben ese tipa de otoques y lo canvierten en puntas de vido.

Narmolmente la mejar defensa es un buen ataque. Resiste las ataques de las enemigos y atácales can magias y objetos de olta nivel. Muy pocos veces las ataques físicos se ponen ol nivel de las materias más fuertes, en cualquier caso si dispanes de moterias que dupliquen el golpe tendrás lo pasibilidad de hacer más daña que algunas magios sin gostar PM.

Ten cuidada. Según tu equipo voya adquirienda más fuerza, experiencia y materias de mayar nivel las monstruas que te irán apareciendo serón más y más destructivos. De hecho muchos de ellas serán capaces de matar a todas las de tu equipo can un sala ataque. Procura apravechar todos los puntos poro guardar la partido y na tendrós que arrepentirte de tener que valver a empezor el juega desde cera.
Si reolizas hechizos de velacidad y barreras conseguirás reducir las primeras tandas de golpes.

La puntería

Los monstruos atocan con lo mismo fuerza tanto si están al mínima cama si na.

- Enfoca tu atoque: En general los monstruos otocon en grupas, dificultanda su eliminacián. Si te enfrentos a tres manstruos o lo vez cén-

trate en uno hasto que desaporezco. Recuerda, manstrua que polma, manstrua que no otoca.

- Elimino a los curonderas: Si olguno de los enemigos tiene habilidodes curotivos céntrote en su eliminoción hasto que desaporezca a te será muy difícil eliminar a sus atras acampañantes.

- Ataque rápido: Si tienes ganas de atacar ropidamente al enemiga más cercano pulso el botón X justo cuondo veos que lo barro de opciones aparece, osí galpearás sin perder tiempa.

- Agua VS fuego: Lanzar hechizos de fuega a manstruos con ese tipa de ataques na produce dañas, pera si lonzos tu mejar ataque de hielo contra un enemigo de fuega este recibiró el mayar númera de puntas de daño. Recuerdo que los elementas de la noturoleza pueden cantrorrestor a sus odversarios. Agua contra Fuega, Vienta contro Tierro.

Cambios de estado

Las manstruos tienen un amplia arsenal capaz de alterar el estada natural de tus persanajes. Estas cambias de estada pueden cambiar el ánima y las ganas de luchar de las mismas. Ten mucha cuidada can este tipa de ataques parque padrías ser tu misma quien destruyas a tus campañeras si eres atacada can un hechiza canfusián y furia.

En algunas casas este tipa de cambias afectan a la fuerza a a la resistencia de las persanajes, este tipa de ataques pueden canvertir a tus héraes en ranas a dejarlas sumidas en un estada de sueña. Pase la que pase la peor que te puede suceder es que tus héraes sean petrificadas a paralizadas.

Pracura tener algún abjeta (generalmente calgantes) que te prateja de este tipa de ataques tan difíciles de repeler. Si tienes al menas un hérae can este tipa de abjetos padrás sanar a las demás antes de perder la batalla.

Límites

Cada hérae de FFVII empieza can un tipa de límite diferente. Al principia san ataques devastadares (Claud) a curativas (Aeris). En total hay cuatra niveles de límites, del 1 al 3 se pueden aprender practicándalas, pera para activar el nivel 4 se necesita el manual de cada persanaje.

Si ves que se apraxima un jefe demasiada fuerte pracura mantener luchas aleatarias can enemigas casuales hasta que tengas una a más persanajes can el límite activada. Recuerda gastarlas cuanda veas

que la situación se te escapa de las manas.

Recuerda y piensa, un hérae na puede usar sus ataques narmales si tiene el límite activada. Cansidera atras apcianes cama usar abjetas, magias a calacarte en pasición de defensa si prefieres guardar el límite para más adelante a para atra enemiga. Gastar un límite can un enemiga narmal y carriente na es muy útil si estás en una zana en la que te espera un jefe.

Para subir de límite tendrás que usar el mayar númera de límites que te sea pasible. Si ganas el cambate irás subienda hasta el siguiente nivel de límite. Cuanta más alta es el límite más batallas requiere. Como regla general necesitarás entre 60 y 80 enemigas. Para avanzar al nivel 2 tendrás que usar el Nivel 1 cuatro u ocha veces. Las límites más devastadares san las de Nivel 4, pera para activarlas tendrás que camprarlas a encantrarlas en lacalizaciones muy precisas. Una vez la tengas deberás usar el nivel 3 hasta ser un experta y pader leer el manual de nivel 4.

Recuerda, la mayaría de las héraes tienen que aprender das límites par cada nivel para pader llegar al nivel 4 (Vincent tiene sala un límite par nivel, can la cual una vez aprendidas las 3 primeras padrá usar el de nivel 4. Cait Sith na tiene manual de límite 4.)

Aquí tenéis una descripción de cómo debe adquirir cada héroe su manual de límite nivel 4.

Cloud: El amnilátiga de Claud es un ataque múltiple capaz de hacer tanta daña (más a menas) cama la materia Caballeras. Se consigue al cambiar 32.000 puntos de batalla (que deberás canseguir en una sala visita) en el Battle Square del Gald Saucer (recuerda hacerla en el disca 2 a 3)

Una vez los héroes adquieran una nuevo límite este será seleccionable desde el menú principal. Ten en cuenta que cada nivel es un ataque específico y que en algunas situaciones es mejor usar un límite de menor nivel. Recuerda que no se puede cambiar de límite en medio del combate. Si seleccionas un límite diferente perderás la energía almacenada.

Barret: Su Catástrofe es un cañón de luz que ataca a todos los enemigos, los daños son tremendos. El manual te será entregado por una mujer muy amable que viste un sombrero, solo te lo entregará si salvas a North Corel del ataque del tren.

Tifa: Su Cielo Final causa graves daños a todos los enemigos. Consigue el manual tocando la siguiente canción en el piano de Nibelheim: Do, Re, Mi, Si, La, Do, Re, Mi, Sol, Fa, Do, Re, Do. o lo que es lo mismo, pulsa X, cuadrado, Triángulo, triángulo, R1 + Triángulo, R1 + Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, R1+ X, Círculo, X, Cuadrado, X y START. Puede que no funcione a la primera, pero si vas con Tifa en el equipo y lo intentas un par de veces te saldrá sin problemas.

Aeris: Su Gran Evangelio restaura todos los puntos de vida y magia de los héroes haciéndolos inmunes a cualquier ataque durante un corto plazo de tiempo. Visita la cueva del hombre durmiente, que está en la zona sudeste de Midgar, tras superar las 600 batallas habla con él cuando los últimos dos dígitos sean iguales (688, 744, 1344, etc.), y te entregará una pieza de Mythril. Lleva este metal al herrero situado en la costa norte del Gold Saucer y abre el pequeño cofre para conseguir el manual.

Red XIII: Lo Memoria Cósmica es una señol luminosa que hoce daño de fuego o tados los enemigos. Abre el cafre de lo monsión de Nibelheim poro conseguir el manual (Paro conseguir los números sigue las pistas de las notas de Nibelheim, paro leerlas aprieta hacia obajo y verás una serie de textas).

Yuffie: Toda Creación genera un coñón de luz que destraza o tados los enemigas. Tras la aventura subacuático vuelve a Wutoi y derrota a las cinco miembros de lo familia de Yuffie que están en lo Pogado. Si la cansigues recibirás un monual.

Cait Sith: No tiene manual

Vincent: Su ataque Chaas es una calavera demaniaca que ataca a tadas las persanajes. Cualquier superviviente recibirá un daña especial. Habla can Lucrecia en la catarata, vuelve a visitarla justo antes de estar listas para entrar en la caverna narte (dande está Sephirat) y abtendrás el manual.

Cid: Lanza un ataque de misiles que ataca repetidamente a las enemigas. Abre el cafre del tesara en el avián de Shinra para recibir el manual.

Habilidades Enemigas

Equipando a un hérae can una materia Habilidad Enemiga podrás abtener 24 ataques especiales diferentes de las enemigas. Para que la materia funciane, una de las héraes deberá recibir un impacta directa de la magia en cuestián.

El algunas casas deberás tamar el cantral de las enemigas can la materia Manipular para que te lance ese ataque en cuestián.

Habilidad Enemiga	De quien se aprende
Al principio del juego	
"????"	Atoque recibido en lo monsián de Shinro en Nibelheim
Aquolung	Arpíos cerca del Gold Soucer en el desierta Carel
Beto	Se obtiene de lo serpiente cerco de lo granja de Chacobas
Gran Guordio	Enemigos cerco de lo zano de Gangago que viven en las playas
Chocobuckle	Ataque de los Chacobos cerca de la gronjo de Chocobos
Fuerza de Muerte	Adomantis en lo costa de Wutai
Sentencio de Muerte	Bichos gordos en el valle de Zonga
Lanzallamos	Dragones que en lo mina de Mythril
Concián de los ronos	Conción de los ronas en los bosques de Gangago
Suicidio L4	Ataque de enemigos cerco de lo granjo de Chacobas
Láser de la Muerte	Prisián de Carel
Vida	Monstruo cantro el que luchos en lo Copital olvidada
Martilla Mágico	Navojas en la zano de Wutai
Mogia Motra	Enemigos cerco de lo ciudod de Midgor
Trino	Guordián de lo materia en las montoñas de
Nivel	Viento Blonco Enemigo que monipulos cerco de Junon

En medio del juega

En la zana sur de Midgar

Habilidad Enemiga	De quien se aprende
Trino	Enemigos cerca del precipicia de Goea
Alienta Moligno	En las bordes más lejanos de los precipicios de Goeo
Aliento Mágica	Enemigos cerca del precipicia de Goea
Puña de Goblin	En la isla de las Goblins
Señol de Sombra	Armo Final .

En la caverna final

Fuerza de Dragán	Droganes oscuros
Muerte de Nivel 5	Porósitos
Señol de Sombro	Dragones Zambie
Susurro de Ángeles	Enemigas de Palen
Ruleto	Distribuidores de la muerte
Aliento Mágica	Parásitos
Caja de Pandora	Draganes Zambie

Algunos enemigos tienen hechizas similares a las que abtienes can algunas moterios, pero ten cuidodo y na las menosprecies, hoy hobilidades con efectos secundorios muy útiles.

Habilidades Enemigas	Caste	Efectas
Susurra de Angeles	50 PM	Si muere un héroe vuelve o lo vido; elimino los estodos

		malignos; recupera la cantidad de Puntos de Vida que tuviese cuando se lanzó el hechizo
Aliento Maligno	58 PM	Infringe múltiples daños de estado a todos los enemigos, incluyendo Confusión, Rana, Encoger, Silencio y Sueño.
Gran Guardia	56 PM	El mismo efecto que lanzar Velocidad, Barrera y Barrera Mágica en todos los héroes

Aliento Mógica	75 PM	Un orcoiris que atoca a las enemigos con fuego, hiela y raya.
Caja de Pandora	110 PM	Aparece un interragonte y ataca a los enemigas físicomente
Señal de Sambra	100 PM	Un raya ascura que golpea a un sala enemigo, los doñas son groves
Viento Blanco	34 PM	Los héroes recuperan sus puntas de vida perdidos y su estodo moligna desoparece

Final Fantasy VII tiene un tatal de 80 materias diferentes.
Cada materia tiene sus habilidades y usos específicas.

La información de las materias:

Soporte	Los moterios que se pueden unir
Función	Lo que hoce lo moteria al ser usada
Lacalización	Dande está la moteria en el mapo del juega; (Med) indica a mitad del juego y (Fin) al finol del juega.
Cambias de estada	De que manera afecta la materia ol estada del personoje
Camentarios	Natas adicianales
Nivel	Las niveles y mogias que tiene coda materia
PM	Puntos Mágicas necesarias para lonzar la magia

AP	Puntos de habilidad necesarios para activarla
Descripción	Efectas y tipas de ataque (tierra, fuego, etc).

BARRERA

Funcián	Pratección física y mágica
Localizacián	Ciudad Cohete
Cambias de estada	Max. PG o5%; Max. PM +5%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Barrera)	16	0	Pratección Física
2(BarreraoM)	24	5.000	Protección Mágica
3(Refleja)	30	15.000	Refleja hechizas mágicas elementales
4(Mura)		58	30.000 Pratección Mágica y Física
5(Maestro)	0	45.000	o

COMETA

Funcián	Daña físico imparable
Lacalización	Capital alvidada
Cambias de estado	Max. PG a5%; Max. PM +5%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Cameta)	70	0	Daña física x4 a un enemigo
2(Cameta 2)	110	12.000	Daña física hasta 4 objetivos
3(Maestra)	0	60.000	o

CONTENER

Funcián	Combina atoques de estado can elementas
Locolizocián	Mideel (Mid)
Combios de estado	Fuerzo a4; Mogio +4; Max. PG a10%; Mox. PM +10%
Comentarias	Al lonzar olguno de las ataques hoy un 10% de posibilidodes de combior el estoda del enemigo

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Cangelor)	82	0	Atoque de Hielo x4 + Paralizor
2(Romper)	86	5.000	Atoque de Tierro x4 + Petrificor
3(Tornado)	90	10.000	Ataque de Aire + Confusián
4(Flomo)	100	15.000	Daño de Fuego x4
5(Moestro)	0	60.000	a

DESTRUIR

Funcián	Elimina las barreras
Lacalizoción	Fart Candar, Mideel (Mid), Mansián Shinra (Sephirath te la tiroró)
Combias de estodo	Mox. PG a5%; Max. PM +5%
Comentorios	Elimino cuolquier Borrera, Borrero Mógico, Reflejo o Mura. Cuondo gane nivel podró eliminor Regeneror, Velocidad, Lenta, Parar y Sentencio de Muerte

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Bar. Mrte)	12	0	Elimina las defensas
2(Hec. Mrte)	20	6.000	Elimina estadas
3(Muerte)	0	10.000	Mata al enemigo
4(Maestro)	0	45.000	o

TIERRA

Función — Permite lanzar ataques de tierra

Lacalización — Kalm, Costa del Sol

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Sismo)	6	0	Causa ataques de tierra
2(Sisma 2)	28	6.000	Causa ataques de tierra x2
3(Sisma 3)	68	22.000	Causa ataques de tierra x3
4(Maestra)	0	40.000	a

SALIR

Funcián — Permite escapar de farma inmediata

Localizacián — Ciudad Cahete (Mid)

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Fuga)	16	0	Permite escapar
2(Eliminar)	99	10.000	Mata al objetivo
3(Maestra)	0	30.000	a

FUEGO

Función	Permite hocer otoques de fuega
Locolizoción	Red XIII lo tiene; Costa del Sol, Fart Candar, Mideel

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Fuega)	4	0	Ataque de fuega
2(Fuega 2)	22	2.000	Ataque de fuega x2
3(Fuega 3)	55	18.000	Ataque de fuego x3
4(Maestro)	0	35.000	a

CURATOTAL

Función	Recupero PG
Locolizoción	Cosmo Conyon (Mid) (detrás de lo tienda)
Cambias de estodo	Mox. PG o10%; Mox. PM +10%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
10	o	o	
2(Curatotal)	99	3.000	Recupera tadas las PG
3(Maestra)	0	100.000	o

GRAVEDAD

Función	Reduce la vida del enemiga
Locolizoción	Cosmo Conyon (oporece tras eliminar a Gi Nattak en la caverna Gi)
Camentorios	Semi quito el 25% de lo vido octuol, Semi 2 un 50% y Semi 3 un 75%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Semi)	14	0	Atoque de grovedod
2(Semi 2)	33	10.000	Atoque de grovedod x2
3(Semi 3)	48	20.000	Atoque de grovedod x3
4(Moestro)	0	40.000	o

SANAR

Función: Cura el efecto de los cambios de estado

Locolización: Kalm, Villa Gongago, Junon

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Veneno)	3	0	Cura el efecto del veneno
2(Esuna)	15	1000	Cura los cambios de estado
3(Resistencio)	120	5000	Previene cuolquier cambio de estado
4(Moestro)	0	6000	o

HIELO

Función: Atoques de hielo

Localizoción: Cloud la lleva; Costa del Sol, Mideel, Fort Condor

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓNTREBLE
1(Hielo)	4	0	Atoque de Hielo
2(Hielo 2)	22	2.000	Atoque de Hielo x2
3(Hielo 3)	55	18.000	Atoque de Hielo x3
4(Maestro)	0	35.000	o

RAYO

Función	Atoques eléctricos
Locolizoción	Cloud lo llevo; Costo del Sol, Mideel, Fort Condor

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Royo)	4	0	Atoque eléctrico
2(Rayo 2)	22	2.000	Atoque eléctrico x2
3(Royo 3)	55	18.000	Atoque eléctrico x3
4(Moestro)	0	35.000	o

TRANSFORMAR

Función	Tronsformo ol enemigo en una rono, lo hoce pequeño o se convierte en un objeto útil
Locolizoción	Areo de Corel, Cosmo Conyon, Gongogo, Mideel, Coit Sith lo llevo

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Pequeño)	10	0	Transforma en pequeño
2(Rana)	14	8.000	Transforma en rono
3(Moestro)	o	24.000	o

CONFU

Función: Confunde o los enemigos o los hoce enfodar

Locolizoción: Villo Gongaga, Coñón Cosmo

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Confu)	18	0	Confunde a los enemigos
2(Locuro)	28	12.000	Enloquece o los enemigos
3(Moestro)	0	25.000	o

BIO

Función: Ataques biológicos

Locolizoción: Kolm, Costa del Sol, Torre Shinra (Piso 68)

Comentorios: Intenta envenenor ol enemigo y hoce otoques biológicos

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Bio)	8	0	Envenena ol enemigo
2(Bio 2)	36	5.000	Envenena ol enemigo x2
3(Bio 3)	80	20.000	Enveneno ol enemigo x3
4(Maestro)	0	38.000	o

RECUPERAR

Función	Recupero PG
Localizoción	Borria de Midgar (Sector 5), Mideel, Fort Candor, Costa del Sal, Reoctor Moko No.1

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Curo)	5	0	Recupero puntas de vida
2(Curo 2)	24	2,500	Recupero puntos de vida x2
3(Regeneror)	30	17.000	Estodo de Regeneroción
4(Cura 3)	64	24.000	Recupera puntas de vido x3
5(Maestra)	0	40.000	a

REVIVIR

Función	Revive o un héroe
Lacalizoción	Junon, Villa Gangogo, Costo del Sal (Mid)
Combios de estada	Max. PG o5%; Mox. PM +5%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Vido)	34	0	Recupero ol héroe con un 25% de vido
2(Vida 2)	100	45.000	Recupera al hérae can todo su vido
3(Maestro)	0	55.000	o

SELLAR

Funcián	Efectas de sueña y silencio
Locolización	Junan, Costo del Sol (Mid)

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Sueña)	8	0	Efecto de Sueña a las enemigas
2(Silencia)	24	10.000	Estodo de silencia (no permite lanzor magias)
3(Maestra)	0	20.000	a

ESCUDO

Función	Invencibilidod en el nivel 2
Localización	Caverna Narte
Cambias de estodo	Fuerzo o4; Mogio +4; Max. PG o10%; Max. PM +10%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1	a	a	
2(Escudo)	180	10.000	Estada de invencibilidad
3 (Maestra)	0	100.000	o

TIEMPO

Función	Aumenta la velocidod, relentiza a los enemigas o las detiene
Localización	Villo Gongago, Ciudad Cohete
Cambias de estada	Max. PG o5%; Max. PM +5%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
1(Priso)	18	0	Aumento la velacidad
2(Lento)	20	8.000	Relentizo al enemigo
3(Alto)	34	20.000	Detiene al enemigo
4(Moestro)	0	42.000	o

ÚLTIMA

Función	Daños no elementoles
Locolizoción	Gratis por salvor North Corel del tren; si fallas te costoró 50.000 Gils
Combios de estado	Fuerzo o4; Mogio +4; Mox. PG o10%; Mox. PM +10%

NIVEL	PM	AP	DESCRIPCIÓN
10	o	o	
2(Ultimo)	130	5.000	Daños no elementoles o todos los enemigos
3(Moestro)	0	100.000	o

CONTINUARA...

MC

Gratis con el n.9 de PSM